

Dogme, Holodeck e Tandem Virtuali nella classe di Italiano L2

Antonella Elia
Edebiyat Fakültesi - İstanbul Üniversitesi
Ordu Cad. No. 196, 34459 Laleli / İstanbul
antonella.elia@istanbul.edu.tr

Nel presente articolo si intende presentare una riflessione metodologica sull' utilizzazione, nella didattica dell'italiano LS, dei mondi virtuali. Il caso presentato riguarda un progetto sperimentale in corso con gli studenti del dipartimento di italiano della facoltà di Lettere nel "Virtual Campus" della Istanbul University. L'esperienza ha innescato un ripensamento glottodidattico ispirato alla metodologia "Dogme" grazie ai nuovi paradigmi di collaboratività dialogante, ludicità ed informalità messi in campo e positivamente sperimentati dal docente di lingua.

1. Introduzione: Mondi Virtuali e Second Life

Second Life (SL) è un mondo virtuale (MUVE) creato, tredici anni fa, dalla società americana *Linden Lab* in cui gli utenti, rappresentati da *avatar* interagiscono. I residenti esplorano, socializzano, gestiscono attività, realizzano progetti e viaggiano teleportandosi attraverso le isole del mondo virtuale. SL fornisce agli utenti gli strumenti per cambiare la fisionomia dei personaggi, aggiungere e creare nuovi oggetti, paesaggi, contenuti audiovisivi e servizi.

In breve, SL è una piattaforma digitale che si avvale di strumenti di comunicazione sincroni ed asincroni integrando un motore di ricerca ad un sistema di chat testuale, messaggistica istantanea e trasmissione vocale (Banzato - Corcione, 2008). Per entrare in SL serve solo un buon computer con una buona connessione ADSL e il software client di SL. A partire dal 2014 è stata effettuata anche la commercializzazione di un visualizzatore 3d l' *Oculus Rift*, uno schermo OLED per la realtà virtuale da 5,6 pollici da indossare sul viso che ha fatto sì che l'esperienza virtuale 3d diventasse ancora più coinvolgente. Molteplici sono i progetti finanziati dall'UE condotti nel campo della formazione *inworld* come i progetti *Avalon* (2009/2011), *Avatar* (2009/2011), *Euroversity* (2011/2014), *Camelot* (2013/2015) ed infine, ricordiamo il progetto italiano *Edmondo* il mondo virtuale di *Indire* (Muir), a sostegno dell'adozione dell' e-Learning immersivo nella scuola italiana.

I mondi 3D offrono alla didattica ambienti di apprendimento molto efficaci. SL è stata interfacciata attraverso *Stoodle* con LMS (come *Moodle*) e oggi c'è anche la possibilità, attraverso le nuove funzioni multimediali offerte dal *viewer*, di navigare *inworld* il web. L'alto livello di *engagement* nella comunicazione tra gli *avatar* e nell'apprendimento immersivo non si può ottenere attraverso il web bidimensionale a cui siamo abituati. SL conferisce alla rappresentazione

dell'utente in 3D un corpo virtuale, un *intentional body* (Fedeli, 2013) che gioca, costruisce una storia e segue percorsi differenziati in base alla logica del mondo in cui "risiede". Con lo sviluppo degli ambienti virtuali assistiamo a un'evoluzione del rapporto tra corpo e tecnologia. Il corpo-avatar è un corpo che percepisce e agisce aprendo nuovi orizzonti per l'operare percettivo-motorio e nuove prospettive per l'acquisizione, l'elaborazione e la comunicazione delle conoscenze (Fedeli, 2013). Gli utenti attraverso il loro avatar sono liberi di dare libero sfogo alla propria immaginazione e creatività ...da qui il motto di SL: *your world, your imagination*. I residenti possono infatti esplorare migliaia di *grids*; *teleportarsi*, cioè trasferirsi istantaneamente da un punto all'altro del mondo virtuale, socializzare con altri residenti e chattare, a viva voce o in forma scritta, partecipare ad attività ed eventi come concerti, raduni, corsi, lezioni, mostre, feste, ed infine, scattare fotografie e girare filmati (*machinima*).

2. Vantaggi e Svantaggi nell'uso dei mondi 3D nella didattica

Notevoli sono le ricadute nell'uso dei mondi 3d nella didattica. Gli studenti entrano e scoprono l'ambiente vivendo un'esperienza immersiva che coinvolge molto la dimensione emotiva e ciò comporta un incremento dell'impegno, della motivazione e del coinvolgimento affettivo nell'apprendimento. La tridimensionalità e la simulazione avvicinano l'oggetto di studio alla realtà personale dello studente e ciò incrementa le opportunità esperienziali dell'apprendimento poiché *inworld* è possibile l'attivazione di modalità sensoriali (es. manipolazione e visualizzazione) su materiali o processi altrimenti impossibili nel mondo reale. Infine, SL incrementa le opportunità di collaborazione tra soggetti che interagiscono in forme non gerarchiche generando nuove simmetrie relazionali nel processo di apprendimento.

L'insegnare e l'apprendere divengono fattori di un sistema collaborativo che modifica le dinamiche di *leadership* tradizionali tra docente e discente (Alessandrini, 2008). Infine, *inworld* gli studenti possono anche gestire con maggiore autonomia i propri ritmi di apprendimento. Purtroppo i mondi 3d hanno anche alcuni limiti. Ad esempio, gli attori coinvolti nella formazione devono avere un'alfabetizzazione base nell'uso di SL e disporre di dispositivi tecnologici aggiornati; inoltre, i docenti devono essere in grado, di utilizzare gli strumenti didattici ed essere capaci di pianificare e gestire le attività *inworld*.

3. L'italiano L2 e il Virtual Campus all'Istanbul University

Nel 2012 grazie ad un finanziamento dell'università turca e alla lungimiranza del dr. Can e del dr. Simsek della facoltà di Scienze dell'Educazione, è nato il "Virtual Campus" (VC) dell'Istanbul University localizzato nella *land* di *Edunation* dove hanno sede anche la libera università di Berlino e l'università di Dublino. Nel 2015 a seguito della proficua collaborazione con il "dipartimento di lingua e letteratura italiana" è nato l'*Italian Language Park* (ILP) una piattaforma dedicata alla didattica ludica e nello specifico all'apprendimento della lingua italiana online.

Affianco ad una didattica in aula che segue una metodologia da tempo consolidata, si esplorano *inworld* nuove modalità di comunicazione formativa. Attraverso la metodologia *Dogme* e strumenti quali l' *holodeck* e attività quali i *tandem* virtuali si sta cercando di creare un atmosfera d'apprendimento che benché virtuale risulti essere più rilassata, divertente, informale e meno coercitiva, che affianchi ma non sostituisca l'aula tradizionale. L'obiettivo principe a cui si tende è aumentare la motivazione allo studio della lingua del "bel paese" che, per il sistema di accesso all'università turca, spesso non è una lingua scelta spontaneamente dagli studenti ma imposta dal punteggio conseguito a conclusione del ciclo di studi precedente.



Fig. 1a "Istanbul Univ. Virtual Campus"



Fig. 1b "Italian Language Park"

La metodologia *Dogme* di Scott Thornbury è una pedagogia radicale e dialogante in linea con la didattica umanistica affettiva, che comporta la produzione spontanea della LS mentre si è impegnati in task comunicativi. "*Immerse, Engage, Explore, Learn and Play*" (Meddings, Thornbury, 2009), seguendo questi principi, il "*walk and talk*" ed una metodologia che predilige un insegnamento senza libri di testo e che si focalizza, invece, sulla interazione spontanea tra docenti e studenti. L'insegnamento dell'Italiano nel *Virtual Campus* cerca di prediligere una conversazione spontanea, anche se tutorata dal docente attraverso la sua preziosa attività di *scaffolder* conversazionale delle attività ludiche proposte in piattaforma.

SL ha offerto l'opportunità di attuare attraverso l' *holodeck* presente nel VC, un ambiente in cui gli scenari cambiano e si materializzano "*on demand*" al click del mouse. L'*holodeck* fornisce uno spazio privato, flessibile e leggero di apprendimento. Esistono *holodeck* già preconfezionati con un numero standard di scene, a cui possono essere aggiunte, previo acquisto, nuove scene da inglobare nell'*holodeck* di proprietà. In alternativa, acquisendo le competenze tecniche necessarie gli utenti possono costruire *setting* di specifico interesse didattico. Per sviluppare un apprendimento "in situazione" gli *holodeck* standard offrono scenari tipici quali: l'albergo, la banca, la spiaggia, il teatro, la discoteca, il cinema, l'aeroporto, l'agenzia di viaggio, la stazione e tanti altri ancora; questi scenari rappresentano l'ambientazione, i contesti d'uso in cui gli studenti potranno praticare e sviluppare la lingua e le competenze comunicative di cui necessitano. La simulazione, con tutte le sue sfumature, è un'attività altamente collaborativa il cui scopo è la produzione finale di una narrazione a viva voce e coerente. SL consente di realizzare più facilmente, che nel mondo reale,

simulazioni in contesti significativi. I *roleplayer* agendo e muovendosi in contesti significativi, interpretano il proprio ruolo secondo le proprie capacità; tuttavia all'unisono si tende ad un fine comune cioè alla messa in scena collettiva, pertanto gli avatar diventano registi e personaggi di una narrazione dialogante. Altra attività che si intende sviluppare nel LP a partire dal prossimo a.a. sono gli scambi virtuali in *tandem* dove studenti italiani e studenti turchi potranno scambiarsi alla pari le rispettive lingue. E' questo un metodo di apprendimento aperto attraverso il quale persone di lingua madre diversa lavorano in coppia con il fine di scambiarsi in un'atmosfera rilassata ed informale competenze linguistiche e conoscenze culturali. Ognuno dei due partner si metterà a disposizione dell'altro quale esperto della propria lingua e cultura: potrà leggere a voce alta, se lo desidera, comporre un elaborato su un argomento scelto dal partner, correggere gli errori, proporre dei suggerimenti, etc. Lavorare in *tandem* richiederà e stimolerà nel contempo le abilità di studio autonomo. Attraverso questi scambi si intende favorire un apprendimento interculturale che richiederà nel contempo anche partecipazione ed autonomia.

4. Conclusioni

L' "Italian Language Park" (ILP) nel *Virtual Campus* dell'Istanbul University come progetto sperimentale interdipartimentale ha come obiettivo quello di diventare, nel mondo virtuale di SL, un'area ludica di pratica linguistica per la lingua italiana in Turchia, un agorà in cui realizzare incontri informali internazionali tra *native speakers*. Una prima indagine esplorativa ha dimostrato una buona predisposizione degli studenti verso l'uso dell'ambiente virtuale 3D. Per il forte impatto visivo, il coinvolgimento emotivo, la natura immersiva ed esperienziale, il progetto in corso sta registrando nel gruppo pilota di studenti coinvolti una buona motivazione e curiosità ed un alto indice di gradimento. L'ILP ispira a diventare nel contesto universitario turco un' occasione "informale" di apprendimento che amplifichi le opportunità di arricchimento e crescita linguistica e culturale e, nella prospettiva della *gamification* della glottodidattica, rappresentare un ambiente pionieristico, uno strumento informale di educazione che si prefigge il raggiungimento non solo di obiettivi linguistici e cognitivi (scambio linguistico autentico) ma anche affettivi (il divertimento, il piacere), emotivi (la sfida, il senso di liberazione dalla paura) ed, infine, culturali e transculturali (la pacifica convivenza interculturale).

Bibliografia

- Alessandri G., *Dal desktop a Second Life - Tecnologie nella didattica*, Perugia: Morlacchi, 2008
- Banzato M., Corcione D., *Second Life. La grande guida*, edizioni CLUEB, 2008
- Fedeli L., *Embodiment e mondi virtuali. Implicazioni didattiche*, Milano: Franco Angeli 2013
- Meddings L., Thornbury S. *Teaching Unplugged*, Delta Teacher Development Series, 2009